

## SCORECARD: What If There Were No Bees (Grade 2)

### + DIRECTIONS

Provide your teacher with the team scorecard when you are ready to test your prototype. Your teacher will complete the chart below by circling the scores your prototype received for each of the criteria. Your teacher will calculate your score. Decide as a team if you can improve your score.

CRITERIOS	2 PUNTOS	1 PUNTO	0 PUNTOS	PUNTAJE
COLABORACIÓN	El diseño tiene elementos aportados por todos los miembros del equipo.	El diseño tiene elementos aportados por dos miembros del equipo.	El diseño no tiene elementos aportados por cada miembro del equipo.	
POLEN	El polinizador transfiere 0.2g o más de polen en tres intentos.	El polinizador transfiere 0.1g – 0.19g de polen en tres intentos.	El polinizador transfiere menos de 0.1g de polen en tres intentos.	
MANGO	El mango del diseño cabe en la palma de la mano de un adulto.	El mango del diseño cabe en la palma de la mano de un joven, pero no en la mano de un adulto.	El mango del diseño no cabe en la palma de la mano de un joven.	
POLINIZADOR	El diseño parece un polinizador. (Abeja, colibrí, mariposa, etc.)	El diseño tiene al menos un aspecto extraído de un polinizador, pero no lo parece.	El diseño no parece un polinizador.	
PRESUPUESTO: CONTADORES UTILIZADOS	19 contadores o menos.	20 – 25 contadores.	26 contadores o más.	
PUNTOS ADICIONALES: APERTURA PEQUEÑA	El polinizador transfiere 0.2g o más de polen en tres intentos.	El polinizador transfiere 0.1 g – 0.19 g de polen en tres intentos.	El polinizador transfiere menos de 0.1 g de polen en tres intentos.	
PUNTOS ADICIONALES: APERTURA MEDIA	El polinizador transfiere 0.2g o más de polen en tres intentos.	El polinizador transfiere 0.1g – 0.19g de polen en tres intentos.	El polinizador transfiere menos de 0.1g de polen en tres intentos.	
PUNTAJE TOTAL				